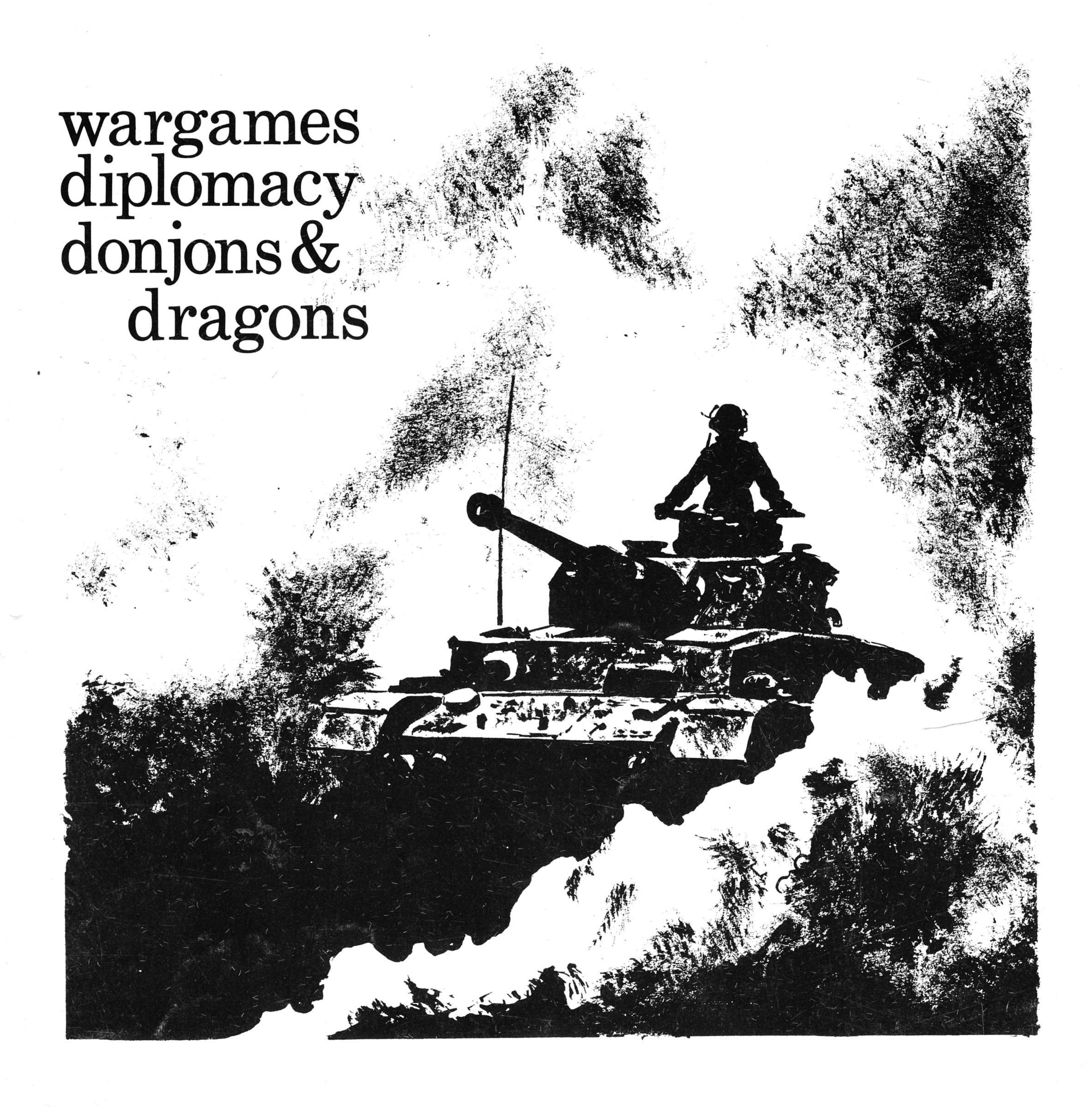
Trimestriel
Avril 80

N° 1
9F

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



redaction :

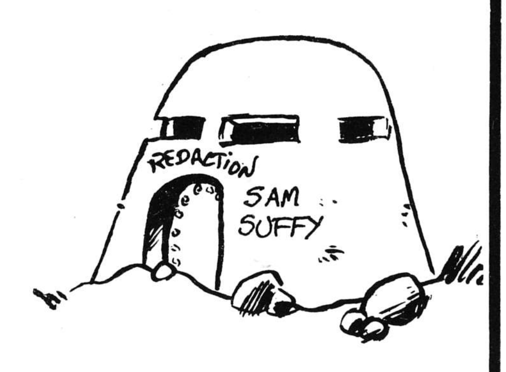
CASUS BELLI EST UN MAGAZINE EDITE PAR LA FFJSST

DIRECTEUR DE PUBLICATION : François MARCELA-FROIDEVAL

REDACTEUR EN CHEF : François MARCELA-FROIDEVAL

MAQUETTISTE : Didier GUISERIX

DESSIN : Didier GUISERIX
M.F. von WANZENRIED



PERIODICITE : TRIMESTRIEL

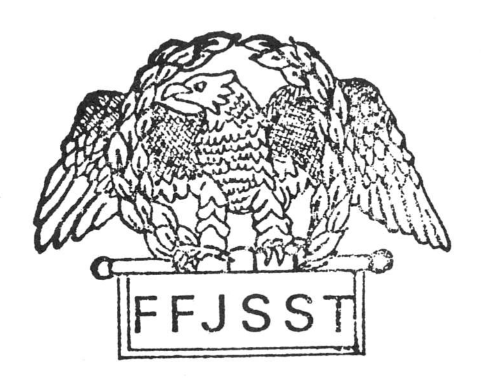
PUBLICITE : (589.04.23.)

IMPRIMERIE: DEFI-PARIS
DEPOT LEGAL 334
2 ème TRIMESTRE 1980

REDACTION ADRESSE : 150 ave d'italie - 75013 PARIS
Tél. : 589.04.23.

sommaire :

EDITORIAL



Afin de combler le vide existant en France quant à l'information sur les jeux de simulation stratégique et tactique, la F.F.J.S.S.T. a décidé de publier un journal qui serait intégralement consacré au WARGAME sous toutes ses formes.

Ce journal, créé pour servir de tribune à la Fédération et aux joueurs, saura nous l'espérons, vous plaire et gagner sa place dans le milieu ludophile.

C'est pour la même raison que nous avons créé la F.F.J.S.S.T. En effet, combien de joueurs se croyaient isolés alors que ces jeux étaient pourtant assez répandus parmi les ludophiles français... Décidant de rompre cet isolement, quelques joueurs passionnés se sont réunis et décidèrent de créer un organe vraiment représentatif et pouvant apporter le maximum de services à ses adhérents.

C'est ainsi que fut fondée la F.F.J.S.S.T. Et, malgré sa récente création, son bilan est déjà largement positif.

En effet, nous pouvons d'ores et déjà offrir à nos adhérents de nombreux services et avantages : des réductions dans différents magasins, des créations de clubs dans toute la France, un journal de liaison et d'information, un club par correspondance, des clubs spécialisés, et deslistes de joueurs résidant dans leurs régions.

Vous pouvez le voir, nous ne ménageons pas nos efforts pour vous apporter le plus possible et nous tacherons encore de faire mieux.

Alors, à charge de revanche : aidez-nous en nous apportant vos critiques, vos aides, vos éventuelles adhésions et vos abonnements.

Ce n'est qu'ainsi que nous pourrons faire progresser la cause des jeux de simulation.

MERCI D'AVANCE.

François MARCELA-FROIDEVAL

PANZERGRUPPE GUDERIAN

C. Chanvallon
& F. Armand

UN MATIN DE '41



PANZERGRUPPE GUDERIAN : La bataille de Smolensk - Juillet 1941.

Fabricant : S.P.I. - 257 Park Avenue South NY 10010 - ETATS UNIS.

Echelle : Jeu se plaçant au niveau opérationnel, une pièce représente un régiment ou une division. Intervention de l'aviation, ainsi que du commandement du côté soviétique. Un hexagone est égal à 10,5 km et un tour de jeu est équivalent à deux jours de temps réel.

Taille : Une carte de Smolensk et de ses environs (83 x 56 cm) sur laquelle a été surimposée une grille d'hexagone.

Complexité : Faible

Date de publication : Juin 1977.

Possibilité de jeu en solitaire : Excellente.

La bataille de Smolensk de Juillet 1941, fut la première opération décisive de la campagne d'été sur le front central. Au cour de cette bataille, les forces combinées des IIIem et IVem groupes blindés franchirent le Dniéper anéantirent 5 armées russes et prirent Smolensk, l'un des objectifs de l'opération BARBAROSSA. Le rendement de la BLITZKRIEG fut encore une fois démontré, par des opérations très rapides et par un usage intensif des formations blindées et motorisées.

Il y avait donc matière à un excellent jeu de simulation stratégique. Les jeux sur cartes qui ont pour cadre le front de l'est durant la seconde guerre mondiale sont forts nombreux, deux particularités font que Panzergruppe Guderian se distingue de la masse. La première est qu'on peut le trouver traduit en français, et la seconde est que les potentiels de forces du joueur russe sont inconnus au départ.

ETUDE DES REGLES

Panzergruppe Guderian est à cet égard un jeu très classique, bien que ce soit le premier à introduire certains nouveaux principes dans le domaine des combats ainsi que dans celui du ravitaillement.

En premier lieu, examinons la phase de mouvement. Par le biais du débordement, les joueurs peuvent, en sacrifiant la mobilité de leurs unités motorisées qui sont les seules à pouvoir effectuer ce genre de manoeuvres, désorganiser les unités adverses et leur faire perdre leurs zones de contrôle, si la manoeuvre a réussi, bien sûr.

Le débordement est très utile, car il

peut permettre de rompre une ligne discontinue de pièces adverses, en supprimant leur zone de contrôle (zones de contrôles qui sont d'un type rigide, l'entrée étant libre mais la sortie ne pouvant s'effectuer volontairement). Le combat n'est pas obligatoire et la table de combat fonctionne suivant le système classique du rapport de force. Cependant les résultats diffèrent de la normale en ceci que dans de nombreux cas le joueur qui a subi un résultat défavorable peut retraiter au lieu de subir des pertes. Ce qui oblige les joueurs à opérer un choix constant entre céder du terrain ou perdre des unités. En ce qui concerne l'évaluation des forces, si elle est aisée dans le camp allemand il n'en est pas de même du côté des soviétiques, car une inconnue existe pour les pièces russes, en effet, celles-ci sont imprimées des deux côtés, et sont déployées révèlant la face ou seulement les points de mouvements sont imprimés. Le joueur allemand à quant-à lui nettement moins de difficulté à estimer ses propres forces, qui sont d'ailleurs assez puissantes. Ses "panzer divisions" valent 16 points de combats lorsque les trois régiments d'une même division sont empilés ensembles, les divisions motorisées représentant 2 régiments, sont moins puissantes (12 points de combats) à l'exception de la division "das Reich" la plus puissante des formations allemandes sur la carte (18 points de combat lorsque tous ses régiments sont regroupés sur une même case). Les divisions d'infanterie sont elles aussi d' une puissance respectable (9) ainsi que d'un potentiel surclassant l'infanterie russe. Les forces allemandes bien qu'opposées à des forces deux fois plus nombreuses qu'elles, peuvent se permettre quelques pertes, 6 pertes pour les PZD, 4 pour les DM ainsi que pour les DI, alors que les divisions soviétiques ne peuvent s'en permettre aucune.

L'évaluation des forces russes.

Le premier problème est de connaître leur valeur, un avantage cependant, l'ennemi lui non plus ne les connaît pas, le seul moyen de connaître leur force étant d'attaquer ou d'accepter le combat, chose toujours douloureuse. Une division d'infanterie moyenne possèdant de 2 à 5 points d'attaque et de 4 à 5 points de défense. De plus il est possible de se retrouver avec des pièces ne valant rien ou presque rien. Bien

sûr, il existe quelques 6-8-6, 8-8-6 et 9-8-6, mais elles sont très rares et ne peuvent aucunement concurrencer les 9-7 germaniques. Mais n'ayez crainte en contrepartie les renforts sont abondants et arrivent (si la Luftwaffe le permet) assez rapidement pour se substituer aux pertes.

L'activité allemande

Durant les deux premiers tours, le 39em et le 57em Panzerkorps doivent être utilisées à l'élimination de la 30em armée russe. Ce qui se fera certainement sans difficulté mais ne prenez cependant pas trop de risques car une unité de perdue dans une division et celle-ci ne sera plus X2. Une fois les autres corps blindés arrivés il sera intéressant de lancer une puissante attaque contre Moghilev qui permettra de commencer avec l'aide des divisions d'infanterie qui arriveront plus tard, l'encerclement des forces russes entre le Dnieper et la Sohz. Tandis que les autres unités disponibles auront lancé un assaut contre les russes de façon à ce qu'ils ne puissent se redéployer. Avec un peu de chance une large poche aura été ainsi créée et il vous sera possible de pousser à l'est. En ce qui concerne le nord, contentez-vous de pousser vers la 12em rangée de façon à pouvoir frapper Smolensk à tout moment.

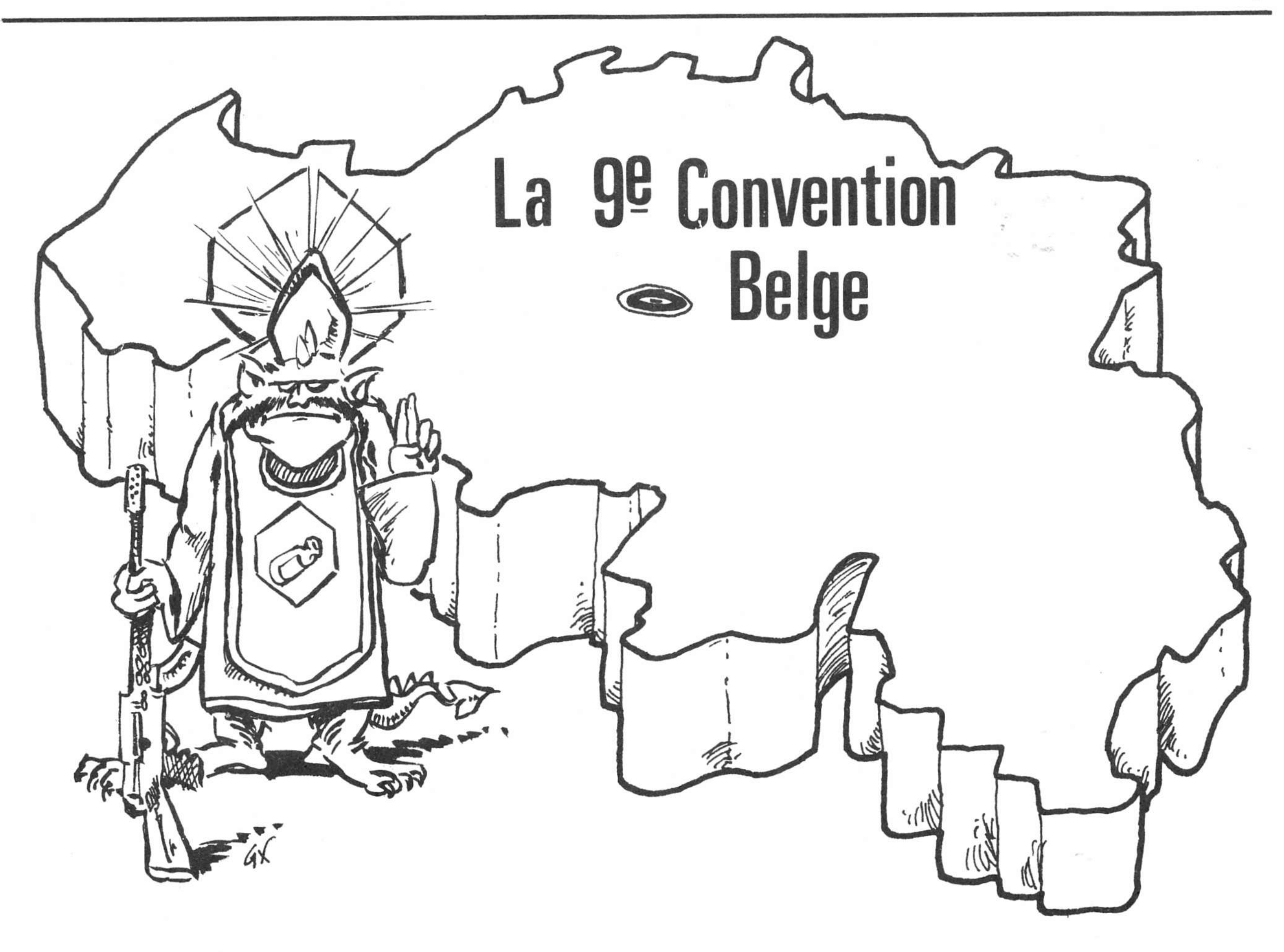


Le premier soin du joueur soviétique est d'établir la 13em armée, la réserve et tout ce qu'il aura sous la main, en position défensive autour des hexagones allant de 1218 à 1521. Cette dernière case étant le meilleur endroit pour ancrer le flanc de la ligne ainsi formée, étant protégée de trois cotés par une rivière. Quelques divisions placées entre cette ligne et Roslav seront très utiles pour prévenir une poussée sur les flancs. La 21em armée concentrée autour de Roslav avec quelques divisions blindées formera une réserve mobile capable de s'opposer à une forte attaque allemande.

Dès que la poussée allemande sera trop forte, la ligne russe devra se replier aussi vite que possible sur des positions s'étendant de 1800 à 1900. Si les pertes deviennent alors trop lourdes, les divisions soviétiques pourront se retirer vers Smolensk.

Au nord, la 13em armée devra se replier sur la rivière Prina et sur Vitbesk et ses alentours. Les 16em, 19em et 24em armées ainsi que la 22em devront la renforcer. Il est évident que le secteur de Vitbesk ne pourra être tenu très longtemps, vu le manque de positions défensives adéquates entre Vitbesk et Smolensk. Quand la bataille commencera à devenir désespérée (et elle le deviendra très rapidement) battez en retraite sur la ligne d'hexagones 1600, ou la rivière Kasplya fournira une excellente position défensive. Il ne faudra pas manquer aussi une occasion d'éliminer une unité allemande déjà affaiblie ceci procurant au joueur russe des points de victoire.

Mais souvenez-vous, le joueur russe doit échanger du terrain contre du temps, et utiliser toutes les possibilités offertes par son aviation (si peu importante soit elle) ; gagner du temps étant la chose la plus importante dans cette simulation simple de la campagne de russie de 1941. ☐



Les 27 et 28 octobre, s'est tenue à Bruxelles la 9ème convention de wargames belge, qui a réuni de nombreux amateurs venus de nombreux pays (angleterre, france, Hollande, Irlande, Espagne et Italie) et de tous les coins de la Belgique

Etaient notamment présents à cette convention M. Michel Liesnard, secrétaire de la fédération de wargame belge, M. Jean-Pierre Defieux : créateur de jeux de guerre napoléoniens et vice-président honoraire de la Fédération française des jeux de simulations stratégiques et tactiques ainsi que son président. Etaient également présentes diverses firmes commerciales, et maisons d'éditions : un représentant d'International Team (Italie) de la Stratac (Belgique) et de M. Peter Watts qui représentait la firme Jeux Descartes sans compter de nombreux spécialistes des différentes branches représentées.

Furent présentés au public de nombreuses démonstrations de jeux : un tournoi de dungeon et dragon, de nombreux jeux sur carte, un tournoi de diplomacy réunissant divers spécialistes.

Furent aussi présentés des jeux avec figurines, où s'affrontaient diverses armées antiques, et napoléoniennes, et des cardinaux en quête de pape, dans un nouveau jeu inventé par Michael O'Shea : habemus papam.

Il y eut aussi une vente aux enchères où Michel Liesnard tint le rôle d'un savoureux commissaire priseur.

L'on pouvait aussi se procurer les dernières nouveautés dans les stands des exposants qui offraient aux connaisseurs un large choix.

S'il est à regretter que cette convention n'aie pas rencontré tout le succès qu'elle méritait auprès du grand public, elle n'en a pas moins connue dans le milieu des jeux de simulations de conflits un vif et chaleureux acceuil, bravo donc à Michel Liesnard et à la Fédération belge, puissent des manifestations d'un tel ordre se répéter et se développer. ☐

F.M.F

DIPLOMACY : The paranoiac game...

Roland PREVOT



UN CLASSIQUE MODERNE : LA DIPLOMATIE

L'année 1979 a vu arriver sur le marché français un jeu d'origine américaine : la Diplomatie. Voilà qui ne nous fait guère que vingt ans de retard sur les Etats-Unis, où l'édition originale ne date après tout que de 1958. Encore faut-il ajouter qu'elle était publiée à compte d'auteur par son inventeur, Allan B. Calhamer ! Les concepts nouveaux qu'elle mettait en oeuvre avaient probablement rebuté les maisons d'édition traditionnelles. Mais la Diplomatie s'est bien rattrapée depuis lors puisqu'elle est commercialisée par Avalon Hill aux Etats-Unis et distribuée dans la plupart des pays Européens. C'est Miro qui est responsable de l'édition française.

Il existe deux versions de Diplomatie en France. L'édition faite par Miro et l'Edition faite par la Philmar qui est légèrement supérieure du point de vue de la clarté des règles à celle éditée par Miro.

L'originalité essentielle de la Diplomatie est de confronter sept joueurs indépendants. Sept joueurs, c'est bien beaucoup par rapport aux jeux classiques, où, dès que l'on est quatre, la tendance devient forte de se grouper en équipes : tous les jeux de cartes en sont des exemples. Et même si les joueurs sont indépendants, le problème des conflits et des alliances est souvent escamoté : ce ne sont pas les joueurs eux-mêmes qui décident d'entamer un conflit, ils ne font que profiter d'une occasion qui leur est offerte par le hasard (le jet du dé), comme par exemple au Monopoly ou aux Petits Chevaux ; les alliances qui peuvent se former sont en général considérées par les autres joueurs, ceux qui n'y participent pas, comme "gênantes", nuisibles à l'intérêt de la partie. La Diplomatie prend justement en compte toutes les possibilités de conflits et d'alliances. Non seulement elle les prend en compte, mais c'est (presque) uniquement de cela qu'il est question.

Le scénario

Les sept joueurs représentent chacun une des grandes puissances européennes au début de ce siècle : l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Italie, l'Autriche-Hongrie, la Russie et la Turquie. Chacun manipule des armées et des flottes sur une carte stylisée de l'Europe, divisée en provinces, terrestres ou maritimes. Par exemple, la France comprend six provinces, dont trois sont des provinces ordinaires (Gascogne, Picardie et Bourgogne) et trois sont des provinces plus importantes qu'on appelle des centres de ravitaillement (Paris,

Marseille et Brest). Elle est adjacente à trois provinces maritimes : La Manche, l'Atlantique Moyen et le Golfe du Lion. Elle est également voisine d'une autre grande puissance (l'Allemagne) et de deux pays neutres, non représentés par un joueur : l'Espagne et la Belgique. Toutes ces indications sont portées sur la carte ci-jointe.

Le but du jeu est tout simplement de faire la conquête de l'Europe. Il suffit pour cela de posséder dix-huit unités, car le total des unités possédées par l'ensemble des joueurs ne dépassera jamais 34. Chaque joueur en ayant trois au départ (à l'exception de la Russie, qui en a quatre), il faudra construire des unités nouvelles, et, pour pouvoir le faire,il faudra avoir de quoi les supporter, c'est-à-dire s'emparer de ces provinces plus importantes que sont les centres de ravitaillement. Douze de ces centres sont neutres au départ, les autres appartiennent au territoire national d'une grande puissance. Si un joueur s'empare d'un centre appartenant à un adversaire (il suffit pour cela de l'occuper avec une de ses unités), il gagne une unité supplémentaire, et l'adversaire en perd une. C'est de la limitation de la ressource, également convoitée par tout le monde, que naissent les conflits. Conflits qui ne sont pas tellement résolus par la tactique, mais plutôt par la négociation comme nous allons le voir. Les joueurs passent au moins les trois quarts de leur temps, au cours d'une partie, à négocier, c'est-à-dire à discuter en petit comité (deux, parfois trois, rarement plus) de ce qu'ils ont l'intention de faire, de ce qu'ils pourraient faire ou ne pas faire selon que l'autre s'engageait ou ne s'engageait pas à ceci ou cela, de ce qu'un autre joueur leur aurait eu dit qu'il avait l'intention de faire, et ainsi de suite. Il est possible (et même fortement recommandé) de ne pas dire la même chose à tous les interlocuteurs au cours de ces négociations Nul n'est tenu de dire la vérité ou d'honorer les engagements qu'il a pris. Les périodes de négociations durent (ou devraient durer, car il est souvent tentant de les prolonger) environ un quart d'heure avant chaque coup.

Les mouvements des unités

Les règles gouvernant le déplacement des unités sont particulièrement simples :
- une province ne peut être occupée que par une seule unité ;
- toutes les unités, armées ou flottes, sont de force égale ;
- les mouvements sont simultanés : chaque joueur donne des ordres à l'ensemble de ses unités à chaque coup ; il les écrit sur une feuille de papier et les remet à l'arbitre qui les lit à haute voix :
- une unité peut supporter le mouvement d'une unité voisine (dans ce cas, elle-même reste sur place) ;
- dans certains cas, les flottes peuvent convoyer des armées.

Au moment de la lecture des ordres, certains conflits apparaissent. Par exemple, si deux unités se dirigent vers la même province, ou si une unité attaque une autre qui reste sur place, rien ne se passe : on appelle cette situation un stand-off. Si par contre l'unité attaquante reçoit un support, son mouvement réussit, à condition que : 1. le support ne soit pas coupé (si l'unité qui supporte est attaquée par ailleurs) ; 2. le camp adverse ne soit pas également (ou mieux) supporté. Une unité attaquée peut ainsi être délogée et doit faire retraite dans une province voisine. Tous ces conflits sont résolus de façon très précise par les règles (les règles originales, pas celles de l'édition française ; c'est un sujet sur lequel nous reviendrons). La procédure de résolution est parfois assez laborieuse, mais elle ne laisse place à aucune ambiguïté.



Le déroulement d'une partie

La partie est divisée en saisons : printemps 1901, automne 1901, printemps 1902, et ainsi de suite. La différence entre les saisons est qu'on ne construit qu'après celles d'automne. Une partie dure en moyenne jusqu'en 1910, soit une vingtaine de coups, ce qui représente au bas mot six heures de jeu. Rien n'empêche qu'elle se prolonge au-delà, ce qui, en fait, arrive fréquemment.

Au tout début, chaque pays cherche à s'em

parer des centres neutres les plus proches. Ceux-ci n'étant pas défendus, l'opération ne présente pas trop de difficultés et a en outre l'avantage de ne facher personne. Ainsi la France peut prendre l'Espagne et le Portugal, l'Italie peut prendre Tunis, et ainsi de suite. Mais ceci ne constitue qu'une phase préalable, une sorte de mise en appétit. Chacun va rapidement vouloir se donner un peu d'expansion, ce qui ne peut se faire qu'aux dépens des voisins. Comme tous les pays sont de force à peu près égale au départ et qu'une décision tactique est hautement improbable en cas d'égalité des forces, il va falloir conclure des <u>alliances</u> : deux pays vont s'allier contre un voisin commun.

L'alliance peut être une coopératior effective, si les unités des deux joueurs se supportent entre elles, ou ce peut être un simple accord d'attaquer en même temps le même pays, ce qui assurera quand même, peut-être moins rapidement, la réussitde de l'attaque. C'est aux deux joueurs de décider, en fonction de la situation tactique et de leurs intentions personnelles, qui ne cadrent pas nécessairement avec les intérêts communs de l'alliance.

Les premières vraies batailles de la partie se nouent autour des points où trois pays sont en présence et où des centres neutres vont donner un objectif de gain immédiat. Les trois secteurs où régulièrement un conflit ne peut manquer de se produire sont :
- le secteur belge (Belgique et provinces voisines) où sont en présence la France, l'Allemagne et l'Angleterre ;
- le secteur scandinave (Norvège, Suède, éventuellement St Petersbourg), où sont en présence l'Allemagne, l'Angleterre et la Russie ;
- le secteur balkanique (Serbie, Grèce, Roumanie, Bulgarie) où sont en présence l'Autriche-Hongrie, la Russie et la Turquie.

D'autres peuvent bien sûr se produire (l'Allemagne peut attaquer la Russie via la Silésie, l'Italie attaquer l'Allemagne via le Tyrol) mais ils sont moins fréquents. L'Italie a une position un peu particulière car elle est à peu près sûre de n'être attaquée par personne dans les premières années; elle peut choisir d'attaquer l'Autriche-hongrie ou à plus longue échéance la France ou la Turquie.
Vers 1902/1903, une structure d'alliance va en général se préciser : par exemple, Angleterre-France contre Allemagne-Russie, Russie-Autriche contre Turquie, Italie attaquant la France. Notez bien que ceci n'est vrai qu'en général. En effet, aucune alliance n'est contreignante : personne n'est obligé d'honorer ses engagements ou de rester fidèle à son allié. On peut faire des promesses pendant la phase de négociations



JOUEUR DE DIPLOMATIE PAR CORRESPONDANCE POSTANT UN COLIS PIEGÉ A L'UN DE SES ADVERSAIRES...

qui précède la remise des ordres et faire tout le contraire de ce qu'on a promis. Dans certains cas, les alliances peuvent donc être très fluctuantes. Reprenons la situation citée plus haut, où l'Allemagne est attaquée par l'Angleterre et la France ; en 1902, il peut fort bien se produire qu'elle risque à la fois de perdre Munich (attaqué par la France) et la Hollande (attaquée par l'Angleterre) ; elle peut proposer à l'Angleterre de lui laisser la Hollande sans combat, éventuellement de lui donner son support pour prendre la Belgique (qui appartient à la France) en échange d'un retournement d'alliance et d'une promesse d'attaque commune contre la France. Ces conditions sont bien sûr avantageuses pour l'Angleterre, qui pourra accepter si elle pense la proposition allemande sincère. Un joueur allemand avisé aura d'ailleurs fait la propositions symétrique à la France, ce qui pourra éventuellement lui donner un choix.

Les retournements d'alliance, après une période de flottement initiale ne se produisent plus que rarement, et la structure finit par se stabiliser. Les pays attaqués vont alors voir leurs possessions se réduire jusqu'à ce qu'ils disparaissent complètement ou bien qu'ils ne conservent plus qu'une ou deux unités essayant de survivre sur les centres qu'elles occupent. Ces premières disparitions, effectives ou virtuelles, se produisent au plus tôt en 1903, dans le cas de l'Autriche-Hongrie, qui a une propension naturelle à s'effondrer quand elle est attaquée par ses trois voisins, en général entre 1904 et 1906. C'est alors le moment crucial pour la plupart des alliances : elles peuvent se perpétuer, les deux pays continuant leur action, de concert ou indépendamment, contre d'autres ennemis ; ou bien un des deux alliés (le plus fort) peut décider de trahir l'autre. Cette trahison d'un allié de longue date, c'est le "stab", le "Dochstoss von Hinten", le coup de poignard dans le dos, et c'est souvent un des tournants de la partie. Un stab réussi donne une avance souvent décisive au "stabbeur". C'est un des sommets de l'art de la Diplomatie, et les stab fameux se répètent de bouche à oreille. C'est une arme dont il ne faut cependant pas abuser : la victime du stab en conserve des séquelles (le dos meurtri) : la fois suivante sera toujours plus difficile, car les réputations se font vite.

Après cette seconde phase d'incertitude dans le domaine des alliances, un pays ressort souvent avec une nette majorité à partir de douze unités) et il est en passe de gagner la partie. S'il a réussi à conserver un allié (c'est-à-dire s'il a réussi à convaincre un autre joueur que sa victoire est l'issue la moins odieuse de la partie), il gagnera aisément. Si par contre tous les autres pays oubliant leurs querelles antérieures, se liguent contre lui, il devra déployer des trésors de patience et d'ingéniosité tactique. La voie est généralement longue jusqu'à la victoire !

L'intérêt du jeu

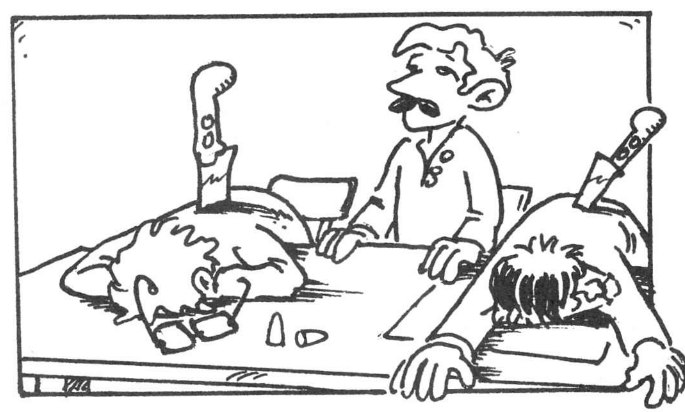
L'intérêt de la Diplomatie repose à peu près uniquement sur l'introduction de la négociation, qui constitue une nouvelle dimension dans le domaine des jeux. Raisonnons par l'absurde et essayons d'évaluer l'intérêt d'une partie où les alliances seraient fixées depuis le début.

LE VRAI JOUEUR DE DIPLOMATIE...









... SAIT ATTENDRE SON HEURE !..

Du point de vue tactique, le jeu est plutôt piéton : toutes les unités sont de force égale et ne peuvent se déplacer que d'une case. Les mouvements simultanés outre le fait qu'ils compliquent la remise des ordres (en introduisant un intermédiaire papier), rendent presque impossible tout calcul à long terme. Le hasard joue un rôle important dans la résolution des conflits, qui dépend souvent du résultat d'une devinette. Supposons par exemple que l'Allemagne a envoyé au cours d'un mouvement de printemps une armée de Munich en Bourgogne ; cette armée menace deux centres français, Paris et Marseille ; la France a été prise par surprise et n'a qu'une armée en Gascogne pour défendre ces deux centres. D'où le jeu de devinette : si la France défend le centre effectivement attaqué par l'Allemagne, elle le conserve et peut profiter du délai pour monter un système de défense ; si elle se trompe, l'Allemagne, qui gagne un centre, reçoit une unité en renfort alors que la France en perd une ; l'attaque allemande a de bien meilleures chances d'aboutir. Ce jeu de devinette se produit à chaque saison de la partie, sous une forme plus ou moins simple. Il serait donc illusoire de vouloir faire des plans longuement à l'avance : le gain ou la perte d'un centre est un objectif immédiat qui masque tous les calculs à plus long terme. Pratiquement, tous les calculs tactiques se réduisent à l'année en cours.

Toujours dans le cadre de cette hypothétique partie à alliances fixes, la stratégie se réduit à peu de choses. Le seul critère de décision est le critère de majorité. Il suffit de compter les unités de chaque côté, et celui qui en a le plus aura le dessus. L'issue du combat sera d'autant plus rapide que la différence est grande. En cas d'égalité des forces, la situation se bloquera très rapidement. Le défenseur pourra même parfois établir une ligne infranchissable. Supposons une attaque française contre l'Italie, qui réussit à s'emparer de Tunis ; si l'Italie réussit à disposer cinq unités de la façon suivante : A Venise, F Toscane, A Piémont, F Mer Tyrrhénienne, F Mer Ionienne ; il est facile de vérifier qu'en ordonnant : A Venise S A Piémont, F Toscane et F Mer Ionienne S F Mer Tyrrhénienne, avec A Piémont et F Mer Tyrrhénienne restant sur place, l'Italie peut bloquer définitivement l'attaque française.

Si l'on en revient au jeu réel, où les alliances se modifient au cours de la partie, une nouvelle dimension s'ajoute au combat classique, celle de la négociation, de la diplomatie (avec un "d" minuscule). Cette nouvelle dimension, par analogie directe avec le terme tel qu'il est défini en mathématiques, crée ses propres notions de tactique et de stratégie.

La tactique est l'art de la négociation : savoir convaincre quelqu'un de s'allier avec soi (dans un but profitable aux deux) savoir attirer sa confiance (pour mieux le trahir par la suite), ne pas heurter ses sentiments au moment où survient la trahison (pour conserver la possibilité de réitérer ultérieurement), pousser quelqu'un à trahir son allié fidèle (pour pouvoir soi-même attaquer plus facilement le dit allié), et ainsi de suite. Cette tactique de la négociation repose essentiellement sur la faculté de convaincre. Elle nécessite une "psychologie naturelle qui ne s'apprend guère. Une bonne partie de l'art du Diplomate est innée.
La stratégie dans le domaine des alliances est quelque chose de beaucoup plus compliqué, que peu de joueurs maitrisent elle consiste à savoir quelles alliances il faut respecter, lesquelles il faut trahir, quelles trahisons et quelles alliances il faut provoquer parmi les autres joueurs, tout ceci dans le seul but de la victoire finale. Ici les règles sont beaucoup plus subtiles et toute la théorie reste à faire. Beaucoup de joueurs n'atteignent jamais ce niveau de réflexion et concluent leurs alliances au hasard des occasions, avec des résultats qui sont tantôt bons et tantôt mauvais. L'origine d'un échec peut très bien être une erreur dans ce domaine, mais les conséquences n'en apparaissent souvent qu'à long terme, quand il n'est plus si facile de la repérer avec exactitude.

La Diplomatie : un jeu social

L'ensemble des sept joueurs d'une partie définit une petite société, qui vit en vase clos pour quelques heures, et où chacun se définit par rapport aux autres. Comme tout groupe social, il génère sa propre morale : ce qui est "bien" (et qu'il faut imiter), c'est ce que font les gens qui "réussissent". Et cette morale, qui prend sa source dans les règles de la Diplomatie, n'est pas toujours en accord avec la morale traditionnelle : le "bon" joueur sait mentir, renier ses engagements, trahir ses amis, profiter de la faiblesse des autres, méditer sa vengeance, etc... La Diplomatie, vue sous cet angle, est un jeu éminemment moderne, car elle impose aux joueurs de prendre une certaine distance vis-à-vis des canons de la morale apprise.

C'est probablement pour cette raison qu'elle attire tous les pervers que nous sommes...



LA DIPLOMATIE PAR CORRESPONDANCE

Le jeu par correspondance fut inventé en 1963 par l'Américain John Boardman, et n'a cessé de progresser depuis lors, tout d'abord aux Etats-Unis et au Canada, puis en Angleterre, et, depuis quelques années en Europe. En 1980, plusieurs centaines de parties sont en cours de part le monde.

Les sept joueurs envoient leurs ordres à un arbitre pour une date-limite fixée à l'avance. Le délai entre deux dates-limites est de l'ordre d'un mois, ce qui fait qu'une partie dure d'un à deux ans. L'arbitre publie les résultats dans un bulletin, qu'on appelle en anglais un "zine". Les joueurs correspondant librement entre eux. Ceci permet de nombreuses facilités interdites en face-à-face. Par exemple, il est courant de transmettre à un joueur une lettre envoyée par un tiers, contenant des révélations accablantes ; la dite lettre n'a pas nécessairement à être authentique, d'ailleurs. Ou encore on peut envoyer une fausse modification des résultats en se faisant passer pour l'arbitre : un joueur naïf se laissera piéger et enverra des ordres incompatibles avec la situation réelle. Là encore, l'imagination paie, et de nouveaux moyens de tromper l'adversaire sont inventés tous les jours.

En France, une revue consacrée à la Diplomatie par correspondance, "Vortigern", est publiée depuis 1974. pour tous renseignements, contactez Roland Prévot, 10 Parc d'Ardenay, 91120 Palaiseau.

Diplomacy

Copyright 1961 Games Research

CONFERENCE MAP

L'EDITION FRANCAISE DU JEU DE DIPLOMATIE

Cette édition française a été publiée en 1979 par Miro. Elle est fort bien faite, mais présente au moins deux défauts, le premier mineur, le second catastrophique.

Le premier défaut est d'avoir conservé le titre original anglais, sans le traduire. Pourquoi ? "Diplomacy" voulant très excactement dire "diplomatie", l'absence de traduction est parfaitement injustifiée.

Mais le défaut catastrophique est que les règles publiées par Miro sont complètement incohérentes. Elles contiennent de nombreuxes omissions par rapport aux règles originales, et même des contradictions flagrantes. Les exemples les plus graves de ces contradictions concernent :

- le support : il est dit qu'une unité qui supporte le mouvement d'une autre doit être adjacente à la case de départ de l'unité supportée, comme si elle la poussait en avant dans son mouvement ; c'est évidemment à la case où se dirige l'unité supportée que doit être adjacente l'unité qui supporte.
- les retraites : il est dit qu'une unité délogée peut faire retraite en sautant par dessus une unité amie : pure invention

Une unité délogée qui n'a pas de case de retraite est tout simplement retirée du jeu.

D'autres règles très importantes (comme celle du support coupé) ne sont même pas explicitées.

Tout cela est hautement absurde, car, présenté de cette façon, le jeu devient injouable. Il faut espérer que Miro reviendra à une politique plus rationnelle.. à défaut, il faudra mettre à la disposition des joueurs intéressés une traduction fidèle à l'original.□





5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Tél. : 563.01.02

Parrainé par :



LE PREMIER SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

DEXTÉRITÉ WARGAMES CASSE-TÊTE THÉMATIQUES DÉDUCTION STRATÉGIQUES TACTIQUES ÉLECTRONIQUES

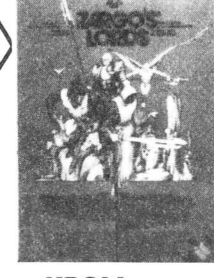
Découvrez les avantages offerts par JEUX DESCARTES. Profitez-en aujourd'hui-même en devenant CLIENT-CLUB, **l'adhésion est gratuite.** Vous bénéficierez immédiatement et tant que vous serez CLIENT-CLUB, d'une remise permanente de 10 % sur le prix de tous les jeux, la plupart exclusifs, présentés dans notre catalogue trimestriel gratuit.

PLUS DE 100 JEUX DU MONDE ENTIER, TESTES ET SELECTIONNES.
A commander par correspondance ou à acheter directement dans l'un de nos Relais-Boutiques dont la liste figure dans le catalogue. Commandez votre – ou vos – WARGAMES parmi ceux de cette page. Consultez nos conditions. Elles sont simples : votre seule obligation consiste en au moins un achat trimestriel (il y a des jeux à 50 F dans notre catalogue), pendant un an (soit quatre jeux dans l'année). Vous pouvez aussi acheter un ou plusieurs WARGAMES de cette offre sans vous inscrire au CLUB JEUX DESCARTES... Vous serez séduits par les joies pures des jeux de haute stratégie.

ZARGOS LORDS

Combats à armes magiques et classiques où 4 peuples s'affrontent pour s'emparer de l'empire de Zargos. Alliances, diplomatie, stratégies. Se joue de 2 à 4 partenaires (1 plateau en 5 éléments - 240 pions - 4 cartes de races - 1 dé - règles du jeu). FORCE 5/10.

RÉF. : **2424** PRIX : **110F**



KROLL ET PRUMNI

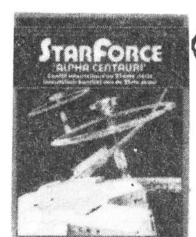
2 empires spatiaux s'affrontent pour s'assurer le contrôle de planètes riches en matières premières. Des stratégies préparées à l'avance. Se joue à 2 partenaires (1 plateau en 5 éléments (puzzle) - 50 pions - 2 tables de résultats - 1 dé - règles du jeu). FORCE 5/10.

RÉF. : **2422** PRIX : **98F**

IDRO

La révolte des tritons, alliés aux sirènes contre les Krost dictateurs expansionnistes du monde sous-marin de Moog. Se joue de 2 à 4 partenaires (1 plateau en 5 éléments - 175 pions - table de résultats - 1 dé - règles du jeu). FORCE 5/10.

RÉF. : **192** PRIX : **145F**



STARFORCE

Des humains et des extra-terrestres luttent pour contrôler les points clés de la galaxie. Se joue à plusieurs (1 carte de la galaxie 55 x 85 - 200 pions - règles du jeu - carnet de feuilles de mouvement) FORCE 8/10.

RÉF. : **2383** PRIX : **120F**

SORCIER

Combats magiques entre sorciers. Magie et diplomatie. Se joue à plusieurs joueurs, jusqu'à 6 (2 cartes - 2 feuilles de pions - 2 dés - règles du jeu). FORCE 8/10.

RÉF. : **2441** PRIX : **120F**



4000 AD

Conflit interstellaire : des vaisseaux spatiaux s'affrontent à la conquête d'un empire planétaire. Combats et possessions (8 vecteurs d'hyper-espace - 4 flottes adverses - 1 livret tactique - règles du jeu). FORCE 8/10.

RÉF. : **2058** PRIX : **90 F**

A compléter, découper (ou recopier) et à retourner à CLUB JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

CONDITIONS D'ABONNEMENT AU CLUB

- Pour adhérer au Club Jeux Descartes, il vous suffit de commander un jeu en utilisant le présent bulletin.
- Vous bénéficiez immédiatement de notre remise spéciale Club de 10 % strictement réservée à nos clients-club.
- Votre seule obligation sera d'acquérir, chaque trimestre, par correspondance ou en Relais-Boutique, un jeu choisi sur notre catalogue trimestriel que vous recevrez gratuitement.
- L'abonnement est souscrit pour une durée minimum d'un an. Passé ce délai, il est renouvelable par tacite reconduction, sauf préavis écrit de deux mois.
- Après examen de votre premier catalogue Jeux Descartes vous pouvez annuler dans les 8 jours, suivant sa réception, votre adhésion, ce, sans aucune obligation. Dans ce cas il vous suffit de nous retourner votre carte Client-Club.

BULLETIN D'INSCRIPTION AU CLUB (ou d'achat sans inscription)

M. ☐ NOM (écrire en majuscules SVP)
Mme ☐
Mlle ☐
COCHER PRÉNOM

No RUE

VILLE

Code Postal Profession et âge (Facultatif)

☐ J'ai pris connaissance de vos conditions d'admission au club et désire m'inscrire. Je bénéficie immédiatement de la remise spéciale de 10 %.

DATE LU ET APPROUVÉ

SIGNATURE
(des parents pour les mineurs)

☐ Je ne désire pas bénéficier des avantages club et ne signe pas ci-dessus. Adressez-moi simplement les articles que j'ai commandés ci-contre. Je joins mon paiement sans en déduire la remise spéciale de 10 %.

BON DE COMMANDE

Pour être validée, toute inscription doit obligatoirement être accompagnée d'une commande établie ci-dessous.

Qté	Désignation	Réf.	P.U.	PRIX TOTAL

● **JE DÉSIRE m'inscrire au CLUB et bénéficie immédiatement de la REMISE de 10 %.** —

Frais de port + 7,00 F.

▶ **TOTAL A PAYER**

Je joins cette somme par
☐ chèque-bancaire ☐ mandat-poste
☐ C.C.P. 3 volets, sans indiquer de n° de compte à l'ordre de JEUX DESCARTES
(ÉTRANGER chèque en F.F. compensable à Paris)

4 80 03 15

DUNGEONS & DRAGONS

Francois BIENVENU

ME von WANZENRIED 80

LES JEUX DE ROLES

HISTOIRES DE SOUTERRAINS

Le corridor tournait de nouveau, et piquait vers le sud. La retraite était coupée, et ils n'avaient pas le choix, aussi, sur un signe de Feladin le nain, le groupe s'engagea dans le passage. Leurs pieds foulaient la poussière et leurs silhouettes se dessinaient sur les pierres nues des parois, avec cet aspect frêle et vacillant des ombres portées par la lueur des torches. Ils s'avançaient avec précaution, évitant le bruit, tatant le sol avant de s'y engager, et leurs yeux cherchant à percer les ténèbres qui reculaient devant eux. Soudain Feladin émit un son, un juron étouffé, un cul de sac !

En effet, le couloir se terminait abruptement devant eux, et la pierre leur renvoyait la lueur des torches. Ard Hem' Storr se pencha vers le nain : "Cherche donc un passage, une porte secrète, au lieu de rester planté là, je te couvre".
- "Je n'aime pas cet endroit, il me donne le frisson".
- "Alors, maître nain, on ne s'extasie plus devant le travail de vos ancêtres. Je croyais les nains plus courageux. Ah si Astael, l'elfe, était ici !"

A ces mots, la figure du nain se renfrogna encore plus, s'il était possible, et en écoutant attentivement, on aurait pu deviner une bordée de jurons s'échappant de sa bouche. Il se secoua et se mit à palper la paroi, à la recherche d'un mécanisme quelconque, tandis qu'Ard Hem' Storr se tenait juste derrière lui l'épée haute et que le clerc et le voleur hobbit surveillaient les arrières. Ard avait deviné juste, et bientôt le mur s'effaça découvrant un passage.

Ils se trouvaient maintenant à l'entrée d'une grande salle, toute en longueur, dont ils ne voyaient pas le fond. Le long du mur de droite ils pouvaient voir une série de grands coffres de pierre. Ils s'avancèrent, et reconnurent des sarcophages de pierre, ornés de gisants représentant des nains aux traits graves, en cottes de mailles et coiffés de couronnes. A gauche de la porte, un levier métallique saillait du mur.

Mahashoure l'examina soigneusement, comme il avait fait pour ceux qu'ils avaient déjà trouvés, alors que le reste du groupe se répandait prudemment dans la salle. Contre la paroi de droite quatre tombeaux, dans celle de gauche, au milieu, une lourde porte de bois, condamnée par des poutres clouées par de grosses pointes de fer. Contrairement à ses habitudes bruyantes et remuantes, Feladin se tenait en retrait, silencieux, contemplant les visages gravés dans la pierre. Sandy cherchait auprès de Ard un peu de réconfort, mais allez donc vous blottir contre une cotte de mailles vous !

Comme souvent ce fut Ard Hem'Storr qui secoua le premier l'atmosphère pesante qui règnait : "Feladin, mon vieux, qu'est-ce qu'il y a marqué au pied de ces sarcophages ?"
-"Ce sont les noms des gardiens du col : Raekavit III, un autre que je ne connais pas, Raekavit IV, et encore un autre".
-"Bon !" dit Maha "On s'y met ?"
- "Du calme mon fils, si vous surveilliez un peu la porte !" Sihful le prêtre n'était pas un lâche, et n'avait plus à le prouver, mais ses conseils de prudence n'avaient généralement pas besoin d'être répétés. A ce moment un bruit les fit tous se retourner : "Brrroum Baoum !"

Gorgola et Sandy se tenaient, l'air contrites, devant le levier maintenant baissé. Ce qui se dit à ce moment ne peut décemment pas être rapporté. Quelques instants plus tard Maha se tenait en maugréant à l'entrée, une torche dans une main, et sa fameuse épée dans l'autre, tandis qu'Ard se concentrait successivement sur tous les cercueils. Il ne décela rien, sauf une vague aura mauvaise dans le second. Ensemble ils décidèrent de jeter un coup d'oeil aux autres, malgré les réticences inhabituelles de Feladin.

Il leur fallut se mettre à trois pour faire glisser le lourd couvercle du premier sarcophage, mais la vision qui les attendait les récompensa immédiatement : Au fond gisait un squelette, la cotte de mailles, la couronne et l'épée qu'il portait brillaient de mille feux à la lueur des torches, des couleurs de l'or et de l'argent parsemées de l'éclat de nombreuses pierres précieuses.
- "Oooohhh !"
- "Aaaahhh !"

Mahashoure ne pouvait plus tenir devant la porte, et son instinct le rapprochait toujours plus du sarcophage, il tendit la main vers les joyaux.
- "Arrête !" - Feladin avait porté la main à son imposante hache de guerre.
- "Qu'est-ce qu'il se passe ? Tu es devenu fou ?" lancèrent à l'unisson Mahashoure et Gorgola, leurs yeux brillant d'une convoitise qu'ils ne pouvaient retenir.

Ard Hem'Storr s'avança -"Allons ! Du calme ! Feladin a raison, nous ne sommes quand même pas des pilleurs de tombes ! Voyons d'abord ce que nous réservent les autres cercueils."
- "Ah non !" fit Maha "Qu'est ce que tu crois ! Libre à toi de t'en repartir aussi pauvre que quand tu es venu, mais je n'ai pas affronté tous ces dangers pour rien ! Qu'a-t-on trouvé jusqu'à présent ?
-"Mes enfants, mes enfants, du calme voyons !" Sihful leva les bras. "Vous n'allez quand même pas vous disputer ici ! Pensez à l'endroit où vous vous trouvez !" Il se signa puis reprit d'un ton grave "Ces morts méritent le respect, quant à nous, il nous faut rester prudents, pensez un peu à ce pauvre magicien et à ce qui lui est arrivé." Il désignait la petite silhouette qui gesticulait sur son épaule.

Cette vue ramena le calme, et ils décidèrent tous ensemble d'examiner les autres tombes, en commençant par la dernière. Ard, Feladin et lui se mirent au travail, unissant leurs efforts pour faire glisser le couvercle. Un pressentiment fit lever les yeux à Ard. Devant lui se tenait Sandy, pâle, les yeux aggrandis de terreur tandis qu'elle désignait quelque chose derrière eux.
- "Là... là... Le couvercle... Il bouge.."
Ard se retourna d'un bond. Il vit le couvercle du troisième cercueil glisser sans heurts, poussé, comme sans efforts, par une main squelettique qui émergeait de l'ouverture déjà ménagée............

LES JEUX DE ROLE, QUOI T'EST CE QUE ?

Cette histoire, ou plutôt cet extrait d'histoire, est un bon exemple des aventures vécues par les joueurs d'une partie de "DONJON ET DRAGONS", l'archétype et le premier des jeux de rôle, dans lesquels chaque joueur choisit puis fait agir un personnage, dans le cadre d'un monde ou d'un décor, mis en place par un autre joueur, l'arbitre, ou maître du donjon, ou encore maître du jeu.

DONJON ET DRAGONS est un jeu qui se situe dans un moyen-âge fantastique, dérivé du monde du "Seigneur des anneaux" de Tolkien. Un monde où la magie non seulement existe, mais fait partie de la vie de tous les jours. Il existe d'autres jeux de rôle, soit dans un monde ressemblant au moyen-âge, soit dans un monde de science fiction, ou de contes de fées, ou encore à notre époque. Ce qui définit ce type de jeu, c'est sa structure et son déroulement.

D'un côté une personne (l'arbitre) présente une situation complète, avec des conflits des problèmes à résoudre, et des récompenses. De l'autre les joueurs qui combinent les talents de leurs personnages pour surmonter et résoudre ces problèmes et ces conflits, en regard de quoi ils espèrent obtenir les récompenses en question : Trésors, objets magiques, et expérience. DONJON ET DRAGONS, à la différence de la plupart des jeux, n'est pas une compétition, mais plutôt une tentative de coopération, de la part des personnages, pour résoudre les problèmes posés et défaire les monstres rencontrés. Et son intérêt principal réside dans l'interaction des joueurs.

Les conflits rencontrés ont tendance à être d'horribles monstres et des sales types, mais ils peuvent aussi se présenter sous la forme de pièges, de labyrinthes, ou d'énigmes. Si les personnages survivent à l'aventure, ils disposent d'une méthode de progression, qui leur permet d'améliorer leurs possibilités, et en général aussi de gagner plus de trésors au cours des expéditions suivantes. Chaque partie, chaque aventure, se construit sur les résultats des précédentes, comme les chapitres successifs d'un livre. Chaque joueur dont le personnage a survécu, pouvant en effet participer à l'aventure suivante avec ce personnage devenu plus puissant. pour les autres, ils doivent repartir avec de nouveaux personnages, débutants sans expérience.

Examinons maintenant ce que les différentes personnes font dans le jeu.

LE MAITRE DU DONJON

Dans tout jeu de rôle, une personne reçoit la tâche d'arbitre ou maître du jeu. Il a plusieurs responsabilités :
- Tout d'abord il doit créer le monde dans lequel l'action va se dérouler. Suivant les gens et l'expérience des joueurs, la complexité de ce monde pourra varier grandement. Depuis quelques pièces situées sous un chateau local, jusqu'à une planète entière, avec ses peuplades, son histoire, etc...
- Une fois la structure de l'aventure mise en place, il lui faut peupler les différentes zones avec des monstres ; qu'il s'agisse des pièces d'un donjon, ou de contrées géographiques. Le terme monstre, tel qu'il est employé ici, se réfère aussi bien aux créatures animales couramment désignées par ce mot, qu'à tout être mis en place et joué par le maître de jeu : Un aubergiste accueillant, un compagnon de route prêt à se joindre au groupe, ou alors une bande de brigands sanguinaires, une meute de loups, ou le tyran local. Cette mise en place n'est pas toujours aisée, et demande souvent beaucoup de temps et d'imagination, ainsi qu'un certain bon sens : Si vous ne voulez pas que votre dragon attrape des crampes, évitez de le placer dans une pièce de 3 m sur 3, et n'oubliez pas non plus qu'il est censé pouvoir se nourrir même quand il n'a pas une troupe d'aventuriers à sa portée.
- Les monstres placés, il lui reste à mettre en place les trésors qui sont en général le but des expéditions. Quand un groupe rentre dans une salle, et après un furieux combat se retrouve décimé, mais a réussi à se débarrasser du ou des monstres qui l'occupaient, il s'attend en général à y trouver une jolie fortune. Ce n'est pas toujours le cas, mais il faut bien que les personnages puissent vivre, remplacer les armes et l'équipement endommagés, et éventuellement qu'ils payent leurs suivants, etc.. Et puis n'oubliez pas la force de l'appat du gain !
- Quand il a fait tout ça, c'est alors que son véritable travail commence ! Il lui reste à jouer tous ses monstres, qu'il a placé avec tant de soin, et ce sera le moment où il sera le plus près de jouer dans son propre monde. C'est de ce jeu, de la vie qu'il parviendra à donner à sa création, que proviendra

une grande part du plaisir qu'y prendront les joueurs. Bien sûr, il arrive souvent que le maître du donjon s'attache d'une façon ou d'une autre à tel ou tel de ses monstres, mais tout arbitre doit savoir qu'ils sont tous condamnés à périr. Cela ne veut pas dire toutefois qu'ils n'entraineront pas un ou deux personnages dans leur perte. Mais d'un autre côté, si les joueurs découvrent que le seul but du maitre du donjon est de sortir ses monstres et de tuer les personnages il est problable qu'ils arrêteront de jouer dans son monde. En fait, un bon maître de donjon doit jouer ses monstres de façon à poser les problèmes les plus adaptés à ses joueurs, de manière à obtenir une partie qui soit la plus intéressante et la plus vivante possible.
- Enfin, il lui restera à répondre à la myriade de questions que poseront les joueurs, des plus simples aux plus complexes, certaines lui demandant de porter un jugement. Dans tous les cas de toutes façons, ce sera toujours lui qui tranchera en cas de désaccord, qui aura le dernier mot, ce qu'il aura dit sera.

En conclusion, disons que le maître du donjon est en quelque sorte le "Dieu" de la partie : celui qui crée le monde, celui qui l'anime, et celui qui décide de ce qui se passe.

LES JOUEURS

La première chose qu'ont à faire les joueurs, c'est de déterminer quel sera, ou seront leur (ou leurs) personnages. Les joueurs débutants devront générer une série de caractéristiques : pour DONJON ET DRAGONS ce sera la Force, l'Intelligence, la Sagesse, la Constitution , la Dextérité et le Charisme, et à partir de là ils choisiront pour leur personnage une profession, ou classe. Suivant le jeu et le système employé, il existe différentes méthodes de détermination de ces caractéristiques, à DONJON ET DRAGONS ce sera par jet de dés. Les scores obtenus détermineront la façon dont les personnages agiront dans certaines circonstances , et aideront à choisir sa profession : si par exemple, votre personnage dispose d'une grande force, il fera un bon guerrier ; s'il est très intelligent, il sera doué pour les langues, et pour apprendre les sortilèges des magiciens, etc ....

Pour les joueurs qui disposent déjà de personnages, ils en prendront un parmi eux.

Ensuite, il faudra déterminer la quantité de dommages que le personnage pourra supporter avant d'être tué, c'est ce qu'on appelle ses "points de coups". Si durant le cours du jeu, un personnage prenait plus de points de coups qu'il n'en a, il serait tué. D'où la nécessité de la protéger, à l'aide d'une armure par exemple.

Ensuite on détermine la quantité d'argent qu'il possèdera au début du jeu, et avec lequel il pourra acheter ses vêtements, ses armes, sa nourriture, et tout ce dont il aura besoin. Vient alors le moment de l'équiper, en fonction de ce qu'on veut lui faire faire, et des moyens dont on dispose, bien entendu, et d'un certain nombre de restrictions dues à la profession choisie (un magicien, par exemple, ne pourra pas porter d'armure dans DONJON ET DRAGONS). Comme dans la vie réelle, l'argent pourra servir à bien des choses : Manger, bien sûr, mais aussi louer les services de quelqu'un, corrompre un officiel, etc...

Lorsque tous ces préparatifs seront terminés, les joueurs pourront emmener leur personnage dans le monde et à travers les embuches que leur a concocté le maître du jeu. Il se battra, discutera, se disputera, aimera (ou pas), et cherchera toujours à gagner de la puissance, par le biais de l'expérience qu'il gagnera au fil de ses aventures. Vous voyez vous en train de refaire le voyage de Frodon, dans le Seigneur des Anneaux ? Vous vous apercevrez alors que votre personnage devient de plus en plus une partie de vous, qu'il développe une personnalité propre, et que vous le jouez de plus en plus en lui donnant les réactions d'un individu. Eh bien c'est l'essence même des jeux de rôle, et c'est ce qui explique leur propagation récente : Vous devenez capable de vivre vos fantaisies à travers votre personnage, et sa mort, un jour, sera pour vous une grande perte.

LES MOUVEMENTS, L'ACTION ET LE TEMPS

Le jeu de rôle se déroule sous forme de dialogues. Les joueurs discutent entre eux des actions qu'ils vont faire, puis ils indiquent verbalement au maître du jeu ce qu'ils font.

Celui-ci leur dit alors ce qui se passe, ce qu'ils voient, et joue les personnages et les monstres qu'il dirige. Les conséquences des actions entreprises sont déterminées soit par le simple bon sens, soit, s'il y a plusieurs issues possibles par des jets de dés, ou par les décisions du maître du jeu. Par exemple :
- "Je pousse la porte" - "Elle ne s'ouvre pas." - "Je la tire." - "Elle souvre !"
Ou bien :
- "Je lui envoie un coup d'épée" Le maître de jeu lance un dé, sans le montrer aux joueurs - "Tu le touches, il est blessé".

Pour réguler ces actions, il est nécessaire de choisir un repère de temps, surtout qu'elles sont considérées comme simultanées : Il n'y a pas de séquence du type mouvement de l'un - action de l'un - mouvement de l'autre - action de l'autre. Cela n'est pas utile en raison de la forme du jeu : Les joueurs ne jouent pas l'un contre l'autre, mais le mâître du donjon dispose de la détermination finale. La division du temps sert plutôt de repère de cohérence pour la suite des évènements.

Ce repère n'est pas fixe : Suivant les moments et les types d'actions il pourra varier grandement. A DONJON ET DRAGONS on utilise trois subdivisions pour les actions et mouvements critiques :
Le tour, qui correspond à une dizaine de minutes, le round de combat, qui représente une minute, et, pour les cas ambigus, le segment de six secondes.
Pour les actions du type voyager, dormir, etc... On se sert du bon sens.
C'est au maître du jeu de garder la trace du passage du temps, et on en arrive à parler du "temps du jeu", qu'on chiffre en jours, en semaines, etc...

Lors de certaines actions, il est courant de voir les joueurs accomplir une foule de mouvements en l'espace de quelques secondes (surtout dans les cas délicats), c'est pourquoi il est indispensable de disposer de règles temporelles, plus ou moins arbitraires, mais permettant de standardiser les mouvements et les déplacements, comme dans un jeu de guerre classique. Il faut toutefois noter que cette normalisation n'est en général pas rigide, et que c'est en fin de compte au maître du jeu de décider ce qui est possible, et ce qui ne l'est pas.



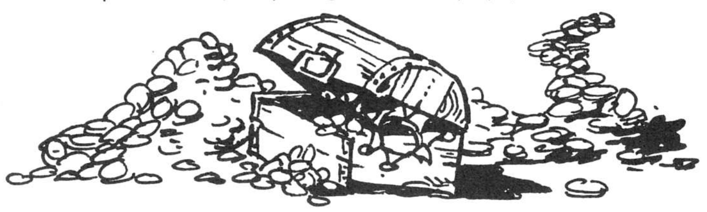
L'EQUIPEMENT

Le plus important de tout jeu de rôle, est le système de règles. Une fois qu'on en a un, il suffit ensuite de disposer de papier et de crayons pour pouvoir commencer à jouer. Ces règles risquent fort de surprendre le novice par leur volume : Des livrets de plusieurs dizaines, voire de plusieurs centaines de pages, sont chose courante. Il ne faut pas s'en effrayer, car il n'est heureusement pas nécessaire de les connaître par coeur pour jouer. En fait, ces règles fournissent le cadre cohérent, grâce auquel tous les joueurs joueront à la même chose. Elles comportent en général des directives concernant la détermination des personnages, leur préparation, les cadres de temps et de distances, et de nombreuses listes et définitions : Listes d'équipement, de prix, de sortilèges et d'objets magiques, de monstres et de trésors, etc... Elles fournissent aussi des solutions standardisées à des problèmes souvent rencontrés. Le maître du jeu, seul, aura besoin au départ d'être bien familiarisé avec elles, et c'est lui qui guidera les joueurs.

A part les règles, il est nécessaire de disposer de papier et de crayons, comme il a été dit, et aussi d'un jeu de dés (à 4, 6, 8, 12, et 20 faces) permettant de génèrer des nombres statistiques, de place et de temps.

Beaucoup se contentent alors de jouer oralement. Mais il est aussi possible d'acheter des figurines de plomb, pour mieux visualiser ce qui se passe. Le seul ennui, c'est que vous risquez de vous retrouver à la tête d'un véritable stock, suffisant pour ouvrir une boutique.

Pour ce qui est des règles, une fois que vous en aurez assimilé le mécanisme, il vous sera très facile de les modifier, les adapter à vos goûts et à votre philosophie. A tel point que vous pourrez alors créer sans problèmes votre propre système, votre propre jeu. Aux U.S.A. c'est chose tellement courante qu'il n'y a probablement pas deux groupes qui jouent exactement au même jeu. L'important est seulement de se mettre d'accord entre les personnes qui jouent ensemble.





Pour le maître du jeu, les différentes firmes ont mis au point des "aides de jeu" : Modules tout préparés, listes de monstres et de trésors, etc... Qui peuvent se révèler très utiles pour réduire le temps et le travail demandé, au prix d'une dépense somme toute assez modérée.

Un dernier point : Une fois que vous aurez commencé à jouer à DONJON ET DRAGONS, ou à un autre jeu de rôle, vous verrez votre temps libre disparaître, vos parties se continueront jusqu'à l'aube, pour reprendre le lendemain ou un peu plus tard. En temps que maître du jeu, vos nuits seront consacrées à mettre sur du papier toutes les idées de pièges, de monstres et d'astuces machiavéliques qui jailliront de votre cerveau fertile.

Ne vous affolez pas ! Ce sont des symptômes communs à l'ensemble des joueurs, et on reconnaît souvent le maître du donjon à cet air de "mort-vivant" si caractéristique.

QUELQUES CONSEILS ET ADRESSES

Si vous débutez, il vous est possible de simplement acheter un livret de règles et de trouver des partenaires. Mais il vous sera infiniment plus facile de vous joindre à un groupe, pour apprendre "sur le tas". C'est certainement la meilleure méthode. Alors voici quelques adresses indispensables :

- LA FEDERATION. Bien sûr, ainsi que son président qui, si on en croit la rumeur, ne va pas tarder à avoir cet air cadavérique de "mort-vivant" dont il était question plus haut.

- LE CLUB DES JEUX DE SIMULATION DE LA M.L.C. DE ST REMY LES CHEVREUSE. Sise : rue de la Digue, 78470 ST REMY LES CHEVREUSE - Tél. : 052.13.96.
Ou Jean Luc Yrondy et François Bienvenu animent des parties acharnées tous les week ends. Ils seront très contents de vous conseiller, et de répondre à vos questions.

Pour l'instant, on ne peut trouver que quelques systèmes de règles, en particulier DONJON ET DRAGONS, pour le moyen-âge fantastique, TRAVELLER et METAMORPHOSIS ALPHA pour la science fiction, et en américain ! Mais cet état de choses est sur le point de changer.



NOTE FINALE

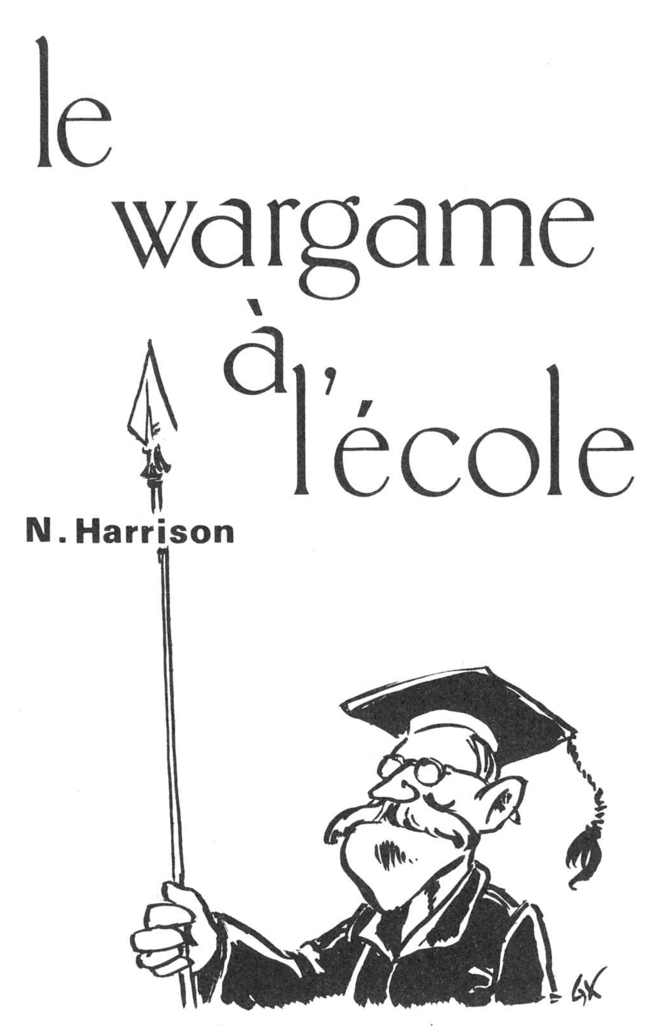
Nous espérons que cette rubrique deviendra permanente, et que nous nous retrouverons bientôt dans ces pages. Alors, si vous avez des questions à poser, des commentaires à faire, concernant les règles et leur interprétation, ou tout sujet se rapportant aux jeux de rôle, écrivez-nous à la revue, nous serons heureux de vous répondre ou de publier vos lettres dès que possible.

Alors à bientôt, et puissiez-vous toujours réussir vos jets de protection ! □

François Bienvenu

le wargame à l'école

N. Harrison



LE JEU DE GUERRE AVEC FIGURINES A L'ECOLE

La vue de collégiens ou de lycéens lisant avidemment des publications traitant d'histoire militaire, des articles sur le jeu de guerre et même des livres sur le sujet, est une chose commune dans les pays anglo-saxons. Mais ce qui est dommage c'est que ces stratèges en herbe ne dépassent pas le plus souvent le niveau de la lecture.

Ce n'est pas étonnant si l'on considère les divers problèmes qui se posent à l'adolescent qui veut participer à un jeu de guerre avec figurines ; et notament celui de trouver un espace de jeu convenable. Ce problème ainsi que bien d'autres peut être résolu par l'adhésion à un club de jeu de guerre avec figurines. Mais bien que ceux-ci se soient créés un peu partout tant en Angleterre qu'aux Etats-Unis, ils ne sont pas encore assez nombreux pour pouvoir accueillir tous les joueurs. C'est pour lutter contre cet obstacle majeur nuisant à l'extension du jeu de guerre avec figurines que quelques enthousiastes ont fondé un club dans le cadre d'une école.

Les "enthousiastes" sont deux professeurs d'histoire anglo-saxons, qui ont créé dans le cadre de leur "high school" un club qui fonctionne depuis trois ans. Très satisfaits des résultats, ils pensent que cette expérience mériterait d'être étendue. L'un des avantages est que les salles de classe sont vastes, bien éclairées et facilement accessibles. D'autre part, ce ne sont pas seulement les salles qui peuvent être utilisées, mais aussi le mobilier, qui peut être rassemblé pour fournir une surface de jeu d'environ 3 x 2 mètres ; surface qui de plus est modulable à volonté.

Le club fondé en Angleterre comprend une vingtaine de membres de douze à dix-sept ans ; les joueurs se rencontrent chaque lundi entre quatre et six heures du soir.

Afin d'introduire le groupe ainsi formé, aux principes du jeu de guerre avec figurines, la période napoléonienne fut choisie. Pourquoi cette époque ? parce qu'il semblait aux fondateurs que cette période était celle qui était la plus accessible du point de vue des règles, des fournitures et des situations. Le jeu de guerre avec figurines (comme tous les jeux de simulations stratégiques et tactiques) une école de rigueur et de précision, ainsi qu'une plateforme très intéressante pour l'étude de l'Histoire (Matière très à l'honneur dans les pays Anglo-saxons), d'autant plus que les guerres de la période révolutionnaire et napoléonienne offrent un nombre incalculable de situations possibles.

Une fois le choix de la période effectué, le problème suivant était la constitution des armées anglaise et française d'époque. (Les figurines de ces deux armées étant les plus faciles à se procurer). Là aussi, le fait de faire partie d'un club scolaire représente des avantages. En effet, une école est souvent capable de débloquer des crédits pour aider un club à se former. Dans ce cas présent, 250 francs furent nécessaires pour l'acquisition d'environ 2 000 figurines airfix au 1/76em, de pinceaux et de brosses. A ce niveau de la formation du club quelques remarques sont à faire. En effet,

il est à noter que les personnes les plus enthousiastes pour peindre les figurines, ne furent pas les fondateurs mais les jeunes membres qui consacrèrent une grande partie de leurs loisirs à habiller les figurines de leurs uniformes d'origine.

Pendant cette période au cours de laquelle la plupart des séances du club furent consacrées à la peinture, il s'est révélé très utile de préparer le terrain pour de futures parties. De nombreuses discussions eurent ainsi lieu au sujet des tactiques utilisées, de l'arrière plan historique, et bien sûr de l'élaboration des règles ; discussions animées et pleines d'enseignements historiques pour les différents membres du club.

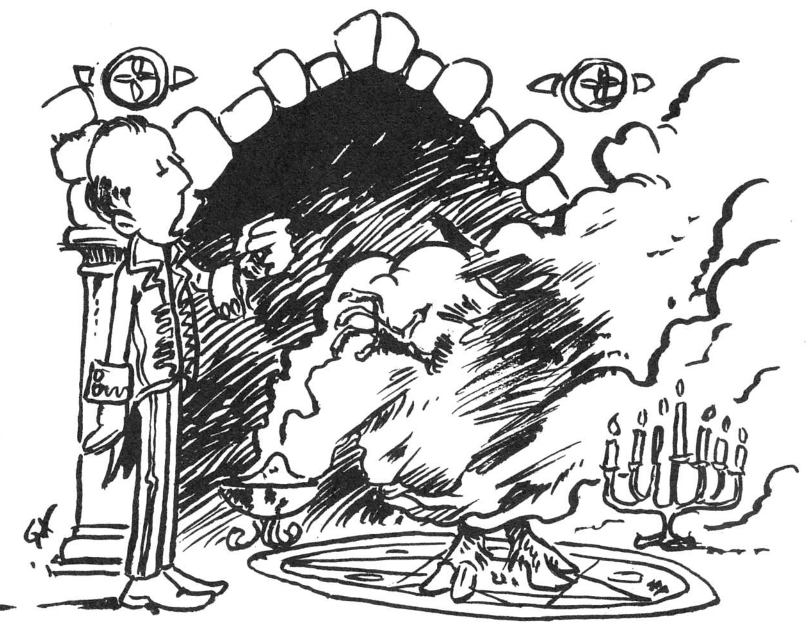
Pour récolter des informations ; il n'y a pas de meilleur endroit que la bibliothèque de l'école, bien que celle-ci puisse être mal fournie. Elle peut néanmoins procurer une documentation sérieuse en utilisant toutes ses ressources. Les résultats de tels efforts furent extrêmement satisfaisants, de nombreux livres très intéressants furent ainsi découverts. Et les informations qu'on y découvrit furent fructueusement exploitées. Le matériel pédagogique tel les rétro-projecteurs et les tableaux noirs , trouva lui aussi son utilité, surtout lorsqu'il s'agit de discuter les différentes tactiques possibles et certaines difficultés uniformologiques.

En ce qui concerne l'impression des règles, la plupart des écoles possèdent des facilités d'impression telles que des ronéos ou des photocopieuses. Ainsi les règles et les tables de mouvement peuvent être reproduites à plusieurs exemplaires de façon à ce que chacun des membres du club possède un jeu complet qu'il pourra étudier à loisir.

Une fois que les armées sont prêtes pour le combat, les séances du club peuvent être utilisées de différentes façons. L'objectif principal étant évidemment de faire participer un maximum de personnes à une partie. La formation en corps et en divisions calquée sur le modèle napoléonnien permet d'ailleurs de faire participer à une partie l'ensemble des troupes ainsi qu'environ une dizaine de joueurs. Les autres pouvant passer un temps utile à observer le déroulement de la partie ; ainsi qu'à élaborer d'autres options de manoeuvres. Une fois que les membres seront rompus aux différents principes de base du jeu de guerre avec figurines, le club pourra étendre ses activités. C'est d'ailleurs ce qui s'est passé à la DENNY'S HIGH SCHOOL, l'école ou le club fut fondé. Une contribution d'environ un franc par semaine fut alors demandée aux membres du club de façon à accroître le nombre de ses figurines. Une autre partie de l'argent récolté, fut aussi utilisée pour monter des armées antiques, moyennageuses et contemporaines.

Le club prospère ainsi depuis près de trois ans, les joueurs chevronnés formant les débutants.

Si vous étiez intéressés par l'introduction des jeux de simulation dans le cadre de travaux historiques au sein d'une école, d'un lycée ou d'une université, contactez-nous, nous vous fournirons alors toute l'aide et les appuis qui vous seraient nécessaires.□



Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

DANS CETTE RUBRIQUE, NOUS VOUS PROPOSONS DE NOUVEAUX TYPES DE MONSTRES QUI, NOUS L'ESPERONS, SAURONT VOUS AIDER A MEUBLER LE PLUS AGREABLEMENT POSSIBLE VOS CORRIDORS DESERTS.

VOUS TROUVEREZ DANS CHAQUE NUMERO CETTE RUBRIQUE QUI POURRA, SI VOUS LE SOUHAITEZ, SE FAIRE L'ECHO DE VOS CREATIONS FAVORITES.

LIESNARDHUUS

f m.f



CLASSE D'ARMURE : 0
MOUVEMENT : 9 ""
DES DE COUPS : 6
TRESOR : 1 canette magique
1 frite + 2
ATTAQUES : VOIR CI-DESSOUS
ALIGNEMENT : NEUTRE CHAOTIQUE
INTELLIGENCE : DIABOLIQUE

Le Liesnardhuus est un monstre ignoble et repoussant dont il convient de se méfier.: ses réactions étant imprévisibles.
La présence d'un Liesnardhuus se repère à distance grâce au grand nombre de canettes gisant dans les corridors. Son antre a de quoi faire rêver plus d'un amateur de bière.
Face à des étrangers, il trinquera avec eux fort courtoisement tant que ceux-ci videront d'un seul trait ses canettes. Il aura cependant donné au chef du groupe la canette magique qui ne se vide pas. Dès que celui-ci reposera sa canette encore pleine, le Liesnardhuus attaquera.
Arme : Frite magique + 2 (1 dé à 10 faces) dont l'impact gras fait baisser le charisme de la victime tant que celle-ci ne s'est pas lavée de - 1 à chaque choc.
Il se bat aussi à coups de canette (dégâts de 1 à 4) et à coups de Burps qui asphyxient la personne respirant ceux-ci (dégâts de 1 à 4)
Un monstre, on le voit, très puissant qui n'est pas sans nous rappeler quelque chose. □



f m.f

CLASSE D'ARMURE : 0
MOUVEMENT : 12 ""
DES DE COUPS : 2
TRESOR : SANS
ATTAQUE : UN CHOC INITIAL DE 1 DE A 8 FACES PLUS ENSUITE UN ECRASEMENT CONTINU DE 1 DE A 4 FACES PAR ROUND.
ALIGNEMENT : NEUTRE
INTELLIGENCE : NULLE

Cette sphère magique directement issue du feuilleton "Le Prisonnier" est un chien de garde fort utile en ceci qu'il reste immobile tant qu'il n'a pas été activé et qu'une fois son activation effectuée il se transforme en un agresseur implacable qui heurte d'abord sa proie (dégâts de 1 à 8) puis l'écrase ensuite jusqu'à la mort en lui faisant par round de 1 à 4 points de dégâts. Une fort agréable bête pour ceux qui n'aiment pas les monstres errants. □

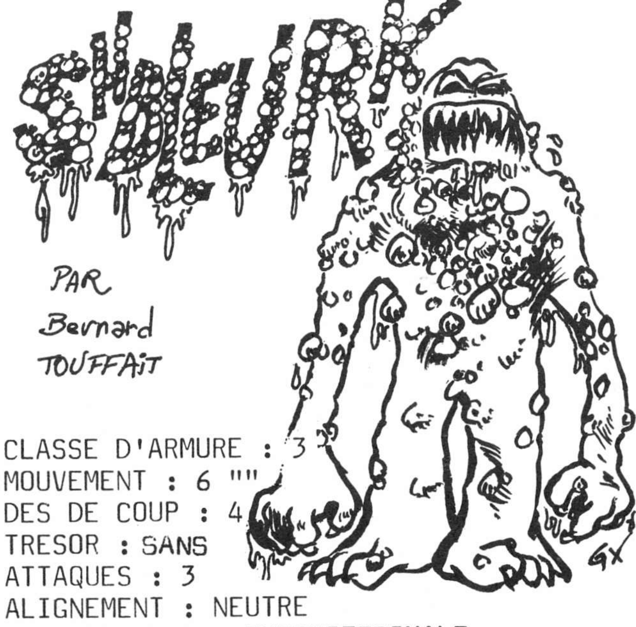


f m.f



CLASSE D'ARMURE : 3
MOUVEMENT : 7 "
DES DE COUPS : 4
TRESOR : SANS
ATTAQUES : BATTOIR A LINGE + 1
ATTAQUE SPECIALE : VOIR CI-DESSOUS
ALIGNEMENT : NEUTRE
INTELLIGENCE : MOYENNE

Ce type de créature se trouve n'importe où dans un donjon mais surtout aux endroits où il est utile de nettoyer de temps en temps.
Neutre, cette créature attaquera cependant quiconque sèmera le désordre ou salira du linge dans le donjon.
Son cri : shacéévréssha pétrifie un adversaire durant un tour.
Elle attaque aussi une fois par **round** avec un redoutable battoir à linge + 1 faisant de 1 à 8 points de dégâts.
Une inovation qui réjouira le coeur des maîtres de donjon qui aiment que leurs couloirs restent propres. □



CLASSE D'ARMURE : 3
MOUVEMENT : 6 ""
DES DE COUP : 4
TRESOR : SANS
ATTAQUES : 3
ALIGNEMENT : NEUTRE
INTELLIGENCE : INFINITESIMALE

Ce monstre, ignoble et pustuleux, est un humain dégénéré de 4 mètres de haut. Il peut attaquer 3 fois par round, 2 fois avec ses bras (dégâts de 1 à 8) et une fois par morsure (dégâts de 2 à 16).
Si une personne est touchée par ce monstre, celle-ci se voit bientôt couverte de pustules. Cette maladie est cependant sans effet sauf pour le charisme.

Ces monstres ont une conduite aléatoire. Face à un groupe, un jet de dé déterminera leurs réactions. De 1 à 2 : les monstres rient et attaquent ; de 3 à 4 : ils deviennent fous furieux (attaques + 1) et de 5 à 6 : ils s'enfuient. □

(Toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait purement fortuite et involontaire.) □



F. M-F

PROPOSITION POUR UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE.........

LE SAMOURAI :

Ce personnage de légende n'était pas encore reconnu comme un type de personnage spécifique dans DONJONS ET DRAGONS. La classe qui s'en rapprochait le plus était celle des moines. Voici maintenant une proposition qui permettra de donner à ce type de guerrier une existence à part entière.

Il n'a pas de très bonnes caractéristiques force : 12 ou plus, sagesse : au moins 15 constitution : au moins 14, dextérité : au moins 16, alignement : obligatoirement loyal avec une légère tendance au neutre.

POUVOIR :

- détection du danger. Il n'y a pas de portée réelle pour ce pouvoir. C'est une sensation dont la limite est quand même d'une distance de 100 mètres.

POURCENTAGE DE DETECTION

Du 1er au 3ème niveau	:	50 %
" 4 " 6 " "	:	60 %
" 7 " 8 " "	:	70 %
" 8 " 9 " "	:	80 %
" 10 "11 " "	:	90 %
" 11 "12 " "	:	100 %

- DETECTION DU BIEN ET DU MAL

Le samouraï peut quand il se concentre repérer le bien ou le mal chez un personnage ou dans un lieu. La portée de ce pouvoir est de vingt mètres et ne peut traverser les portes. Le pourcentage de chances de détecter le bien et le mal progresse de la même façon que le pouvoir de détection du danger. Quand le samouraï ne se concentre pas le pourcentage est réduit de 40 %.

- KIAI

Le samouraï peut quand il est concentré et quand il combat lancer le Kīaī afin de paralyser ses adversaires. Ceux-ci ont droit à un jet de protection contre la pétrification. Si ce jet est réussi l'adversaire frappe à moins 2 de probabilité. Mais si ce jet est r*té, l'adversaire ne frappe pas durant ce round.
Plus le samouraï est d'un niveau élevé, et plus le jeu de protection est affecté (- 1 pour chaque tranche de 3 niveaux atteinte par le samouraï)

- CONCENTRATION

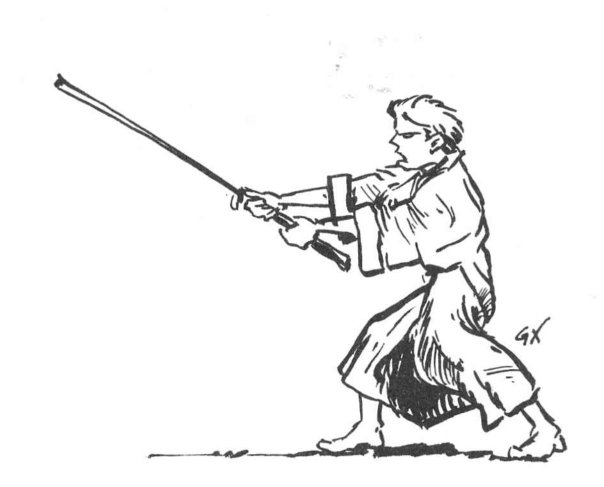
Le samouraï peut quand il se concentre amener sa force à 18 100 % avec tous les ajustements qui en découlent, et ceci un round toutes les heures. Cependant, dans un tel état de concentration, le samouraï est obligé de pousser son kīaī.

- RESISTANCE AUX POINTS DE COUPS

Quand il atteint le premier niveau le samouraï n'encaisse effectivement du fait de son endurance et de son entrainement que les 2/3 des points de coups qu'il reçoit.
Quand il atteint le 3ème niveau, le samouraï n'encaisse effectivement que la moitié des points de coups.
Au 5ème niveau, il n'encaissera que le tiers des points de coups qu'il reçoit.

- NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND

Du premier au deuxième niveau le samou-



raï frappe une fois par round. Du 3ème au 4ème, 2 fois par round. Du 5ème au 8ème, 3 fois par round. A partir du 9ème, 4 fois par round.

Le samouraï peut combattre avec toutes les armes de tradition japonaisemais son arme préférée reste cependant le sabre (Katana), arme qui cause de 1 à 12 points de dégâts et qui si ce katana est d'une fabrication remarquable peut frapper à plus 2 sur une armure.

TABLEAU DE PASSAGE DE NIVEAU

Niveau	Classe d'armure	point d'expérience
1	5	4 000
2	4	8 000
3	3	15 000
4	2	30 000
5	1	52 000
6	0	104 000
7	- 1	196 000
8	- 2	390 000
9	- 2	780 000
10	- 3	1 170 000
11	- 3	1 500 000
12	- 4	2 000 000

Il ne peut y avoir au plus qu'un samouraï au 12ème niveau, 5 au 11ème, 7 au 10ème.

Ce type de personnage très puissant possède cependant de nombreux inconvénients : son kīaī bruyant possède la faculté d'attirer tous les monstres errants

Il monte très lentement de niveau et s'il échoue dans la mission que lui a confié son seigneur, il doit immédiatement se faire seppuku (hara-kiri).

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES JEUX DE SIMULATIONS STRATÉGIQUES ET TACTIQUES
(FFJSST) 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de guerre et de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. De plus vous recevrez régulièrement le bulletin de la fédération : **CASUS BELLI** qui vous tiendra informé des différentes activités organisées par les clubs ou la fédération ainsi que de l'évolution internationale du jeu de guerre. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins

Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 90 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST.

par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM ______________________ PRÉNOM ______________

ADRESSE ____________________________________

CODE POSTAL __________ signature obligatoire :

Les Associations et Clubs souhaitant adhérer à la F.F.J.S.S.T. sont invités à découper le coupon ci-après et à l'envoyer à la F.F.J.S.S.T. - 150 ave d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : 589.04.23.

BULLETIN D'ADHESION

NOM DE L'ASSOCIATION : ....
SIEGE SOCIAL : ....
NOM ET ADRESSE DU PRESIDENT : ....
....
DATE DE CREATION (OU DE DEPOT DES STATUTS) ....
ENREGISTREE A LA PREFECTURE DE ....
SOUS LE NUMERO : ....
NOMBRE DE MEMBRES : ....
MONTANT DE LA COTISATION ANNUELLE : 10 FRS PAR MEMBRE DE L'ASSOCIATION ADHERENTE SOIT POUR .... MEMBRES ADHERENTS : .... FRS.

SUGGESTIONS EVENTUELLES :
....
....
....
....
....

FAIT A : .... LE ....



afin de satisfaire tous les Wargamers: Nous possédons dans la région Parisienne à l'heure actuelle quatre clubs

Nos efforts sont actuellement tournés vers la province : si vous voulez créer, ou désireriez un club dans votre région contactez nous, nous ferons le reste.

DE NOUVEAU CLUBS SONT EN VOIE DE CREATION,UN PEU PARTOUT EN FRANCE POUR

EN SAVOIR PLUS NOUS CONSULTER

La fédération et les clubs qui lui sont affiliés organisent régulièrement des rencontres et des manifestations dont les adhérents sont informés automatiquement.



UN COURRIER DES LECTEURS SERA BIENTOT MIS A VOTRE DISPOSITION. ALORS

ECRIVEZ NOUS

les ludomanes célèbres



renseignements utiles

LISTE DES MAGASINS DISTRIBUANT DES WAR GAMES EN FRANCE

LES MAGASINS EFFECTUANT UNE REDUCTION AUX MEMBRES DE LA FEDERATION SUR PRESENTATION DE LEURS CARTES D' ADHERENTS SONT SIGNALES PAR UN CARRE NOIR

MAGASINS AFFILIES A LA FFJSST

BOUTIQUE JEUX DESCARTES
40 rue des Ecoles
75005 PARIS

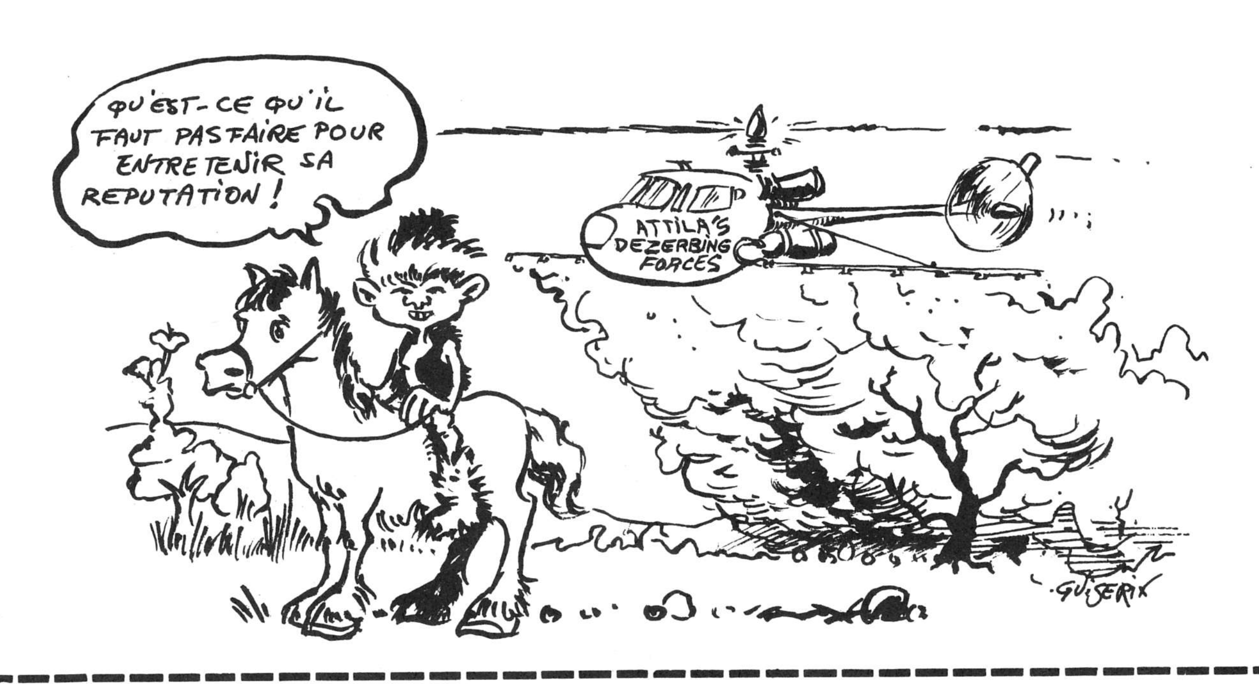
LIBRAIRIE DES 3 ROIS
41 rue des Trois Rois
68200 MULHOUSE

■ L'OEUF CUBE
24 rue Linné
75005 PARIS

■ JEUX ACTUELS
BP 534
27005 EVREUX Cédex

■ GAMES
Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7 rue Pierre Lescot
75001 PARIS

■ GAMES
Les boutiques du RHUL
1 ave Gustave V
06000 NICE
Tél. : 82.03.44.



BULLETIN D'ABONNEMENT A CASUS BELLI

Pour ne manquer aucun numéro de **CASUS BELLI** abonnez-vous. 1 an, 4 numéros : 30 francs par mandat lettre, chèque postal, chèque bancaire à l'ordre de la **FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris**

NOM ______________________ PRÉNOM ______________

ADRESSE ____

CODE POSTAL ____________ signature obligatoire :

MAGASINS RECOMMANDES PAR LA FEDERATION POUR LEUR SERIEUX ET LEUR COMPETENCE

LIBRAIRIE DES ARMES
27 rue du Louvre
75002 PARIS.

LIBRAIRIE DES VOYAGES
24 rue Molière
75001 PARIS

□

PRINTEMPS
Centre Commercial
78140 VELIZY

□

LA MAISON DU FUMEUR - LE KHEDIVE
Angle rue Paris et rue Clémenceau
03200 VICHY

AU VALET DE CARREAU
6 rue du Jeune Anacharsis
13001 MARSEILLE

EUREKA
Galerie du Chatelet
ORLEANS

JEUX DESCARTES
5 rue Houvenague
22000 SAINT BRIEUC

RELAIS JEUX DESCARTES
Passage Saint Jérôme
Centre Commercial Saint Georges
14/16 rue Maurice Fonvielle
31400 TOULOUSE

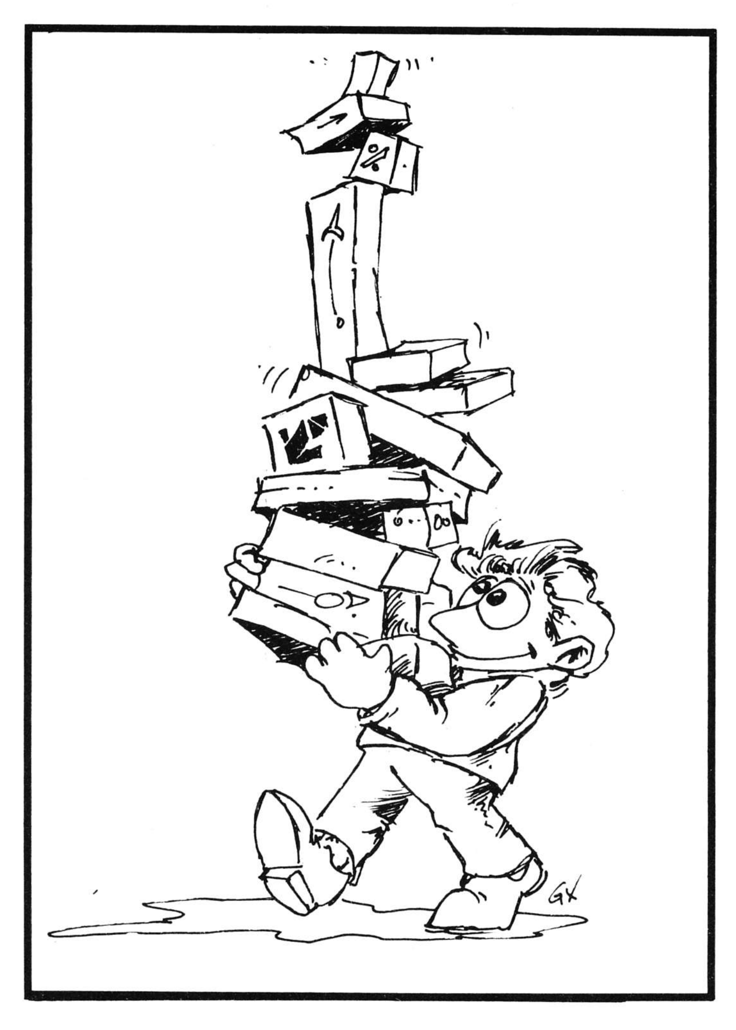
PUZZLE
18 Place Sainte-Claire
38000 GRENOBLE

MULTILUD
16 rue de la Paix
44600 SAINT NAZAIRE

TOP JOYS
1 avenue Ney
57000 METZ

MON PLAISIR JEUX
2 Place Ambroise
Courtois
69008 LYON

AMBIANCE
Centre Commercial Les Halles
18 rue de la Poissonnière
85000 LA ROCHE SUR YON





jeux & stratégie

Le nouveau magazine édité par SCIENCE ET VIE paraît désormais tous les deux mois.

le N°2 est en vente

1 AN 6 NUMÉROS 58 F
(ETRANGER 86 F)

Pour votre plaisir, une centaine de pages consacrées aux JEUX DE RÉFLEXION. A découvrir crayon en main. Mille problèmes et jeux soumis à votre virtuosité intellectuelle : go, bridge, échecs, scrabble, stratégie, casse-tête, dames, backgammon.

DANS CHAQUE N° UN WARGAME INÉDIT SOUS FORME D'ENCART DÉTACHABLE

Et une information très complète sur le monde des jeux : nouveautés, festivals, adresses, joueurs réputés, livres spécialisés, sélections, bancs d'essais, jeux électroniques... Un voyage passionnant dans l'univers du jeu.

ATTENTION : Remise de 10 % aux adhérents à la F.F.J.S.S.T. (joindre obligatoirement une photocopie de sa carte d'adhérent)

N°2

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper (ou recopier) et retourner, paiement joint à JEUX et STRATEGIE
5 rue de la Baume 75008 PARIS

• OUI, je désire m'abonner à JEUX et STRATÉGIE , en bénéficiant du tarif spécial de lancement, réservé aux lecteurs de CASUS BELLI, soit

1 AN : 6 numéros = 58,00 F seulement *(au lieu de 72 F)*
(étranger 86 F)

Nom .... Prénom ....

N° .... Rue ....

Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville ....

Age et profession (facultatifs) ....

Je joins à ce bulletin le montant de mon abonnement établi par ☐ C.C.P. 3 volets ☐ chèque bancaire ☐ mandat, à l'ordre de JEUX et STRATEGIE (étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris).

5.80.03.25